

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN
BERBASIS ANIMASI TENTANG PENGENALAN TOKOH
KESENIAN REOG PONOROGO**



Oleh:

Brilliant Galang Prayoga

1910229017

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN
JURUSAN PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GASAL 2023/2024**

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN
BERBASIS ANIMASI TENTANG PENGENALAN TOKOH
KESENIAN REOG PONOROGO**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai kelulusan Sarjana S1
pada Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan



Oleh:

Brilliant Galang Prayoga

1910229017

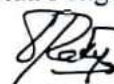
**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN
JURUSAN PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GASAL 2023/2024**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul:

PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI TENTANG PENGENALAN TOKOH KESENIAN REOG PONOROGO diajukan oleh Brillian Galang Prayoga NIM 1910229017, Program Studi S1 Pendidikan Seni Pertunjukan, Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 88209**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 21 Desember 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Penguji/Ketua Jurusan



Dra. Agustina Ratri Probosini, M.Pd.

NIP 19640814 200701 2 001/NIDN 0014086417

Pembimbing I/Anggota Tim Penguji



Ujang Nendra Pratama, S.Kom., M.Pd.

NIP 19910208 201903 1 009/NIDN 0508029101

Pembimbing II/Anggota Tim Penguji



Drs. Gandung Djatmiko, M.Pd.

NIP 19611104 198803 1 002/NIDN 0004116108

Penguji Ahli/Anggota Tim Penguji



Prof. Dr. I Wayan Dana, S.ST., M.Hum.

NIP 19560308 197903 1 001 /NIDN 0008035603

Yogyakarta 05 - 01 - 24

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan



Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.

NIP 19711107 199803 1 002/NIDN 0007117104

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Brillian Galang Prayoga

Nomor Mahasiswa : 1910229017

Program Studi : S1 Pendidikan Seni Pertunjukan

Fakultas : Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil karya tulis saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka

Yogyakarta, 21 Desember 2023

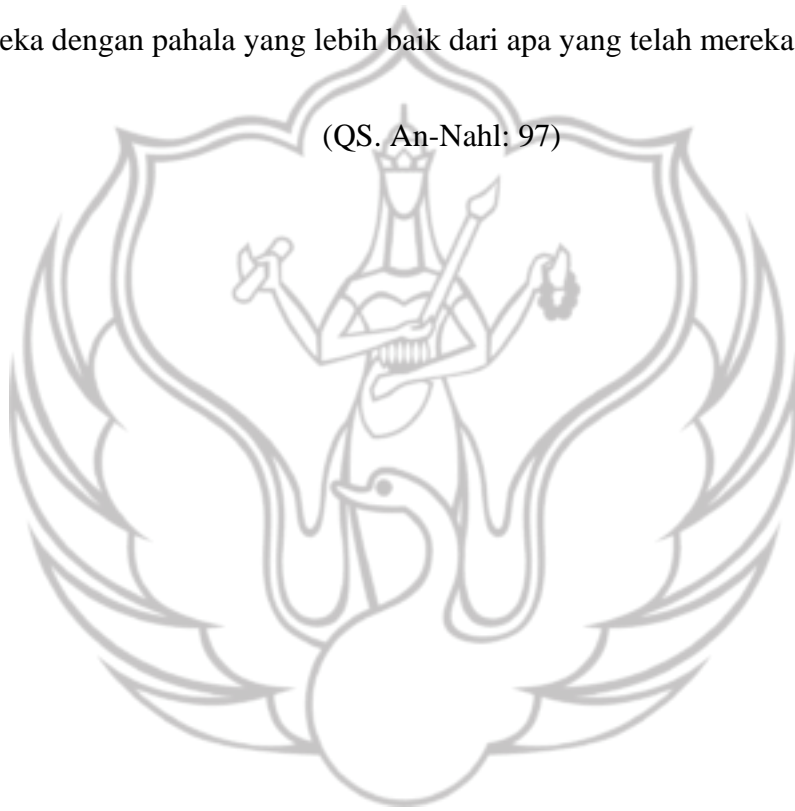
Yang  an

METERAI
TEMPEL
9F71ALX037242387
Brillian Galang Prayoga
NIM. 1910229017

MOTTO

Barang siapa yang mengerjakan amal saleh, baik laki-laki maupun perempuan dalam keadaan beriman maka sesungguhnya akan kami berikan kepadanya kehidupan yang baik, dan sesungguhnya akan kami berikan balasan kepada mereka dengan pahala yang lebih baik dari apa yang telah mereka kerjakan."

(QS. An-Nahl: 97)



HALAMAN PERSEMBAHAN

“Puji syukur saya haturkan kepada Allah SWT yang senantiasa memberikan nikmat luar biasa kepada saya. Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang saya sayangi dan yang menyayangi saya, terutama kedua orang tua tercinta sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terimakasih yang tidak terhingga karena telah memberikan semangat, motivasi, dukungan, dan doa yang tiada pernah berhenti kepada saya, kasih sayang, motivasi, semangat, dan semua pengorbanan yang telah dilakukan untuk saya. Adik yang selalu mendukung saya, orang-orang terdekat yang tulus menyayangi saya, dan yang selalu mendampingi saya dari awal proses penelitian sampai akhir proses penulisan skripsi ini. Semoga hal ini menjadi langkah awal untuk menuju kesuksesan saya dan membuat semuanya bangga atas segala pencapaian saya kemarin, hari ini, dan di masa yang akan datang”.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Animasi tentang Pengenalan Tokoh Kesenian Reog Ponorogo”. Skripsi ini disusun dalam rangka untuk menempuh ujian sarjana pendidikan pada mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Seni Pertunjukan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna, ketidaksempurnaan tersebut disebabkan oleh kemampuan, pengetahuan serta pengalaman penulis yang masih terbatas. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan bagi kemajuan dimasa yang akan datang. Skripsi ini dapat terselesaikan tentu dari bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak tersebut, yakni:

1. Dra. Agustina Ratri Probosini, M.Sn. sebagai Ketua Program Studi S1/Ketua Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta yang telah banyak membantu mengarahkan penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Drs. Sarjiwo, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang dengan sabar memberikan bimbingan selama penulis belajar di Pendidikan Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Ujang Nendra Pratama, S. Kom., M. Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing penulis dengan sabar dalam penyusunan skripsi ini.

4. Drs. Gandung Djatmiko, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Prof. Dr. I Wayan Dana, S.ST., M.Hum. selaku Penguji Ahli yang telah menguji serta memberikan masukan, arahan, bimbingan, dan saran sehingga penulisan ini dapat terselesaikan.
6. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Seni Pertunjukan tersayang yang selalu memberikan semangat, support dan dorongan untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Validator penelitian yang telah meluangkan waktunya untuk membantu penelitian ini.
8. Kedua orang tua penulis, Heri Sukanto dan Heni Nurcahyanti, untuk beliau berdua skripsi ini penulis persembahkan. Terimakasih atas segala kasih sayang yang diberikan dalam membesarkan dan membimbing penulis sehingga dapat berjuang dalam meraih cita-cita.
9. Adik penulis, Henanta Salwa Azzahra, yang selalu memberikan dukungan untuk penulis agar dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Seluruh keluarga besar penulis yang selalu memberikan dukungan hingga penulis dapat sampai di titik ini.
11. Seluruh anggota Komunitas Reog Manggolo Mudho yang senantiasa menghibur serta memberi semangat, saran, dan dukungan kepada penulis, serta memberikan rumah kedua untuk penulis ketika berada di perantauan.

12. Semua anggota Teman Piknik Band (Sholikin, Jhonny, Muslim, Andi, Tegar, Syarif, dan Yuanda) yang selalu memberikan motivasi, solusi juga dorongan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
13. Teman-teman Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan Angkatan 2019 yang telah berproses bersama-sama membuat karya di kampus maupun luar kampus dan juga selalu saling mengingatkan dalam proses penyusunan skripsi.
14. Sahabat penulis Lala, Bahit, Nila, Arum, Clariza, Rika, dan semua yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu yang selalu memberikan penulis saran, motivasi, serta dukungan kepada penulis.
15. Rekan-rekan Among Mitra Seni Daerah Jawa Timur (Amisedajati) ISI Yogyakarta yang telah memberi banyak masukan dan motivasi saat penulis belajar di ISI Yogyakarta.

Yogyakarta, 21 Desember 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Sistematika Penulisan	5
1. Bagian Awal.....	6
2. Bagian Inti.....	6
3. Bagian Akhir.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Landasan Teori.....	8
1. Media Pembelajaran.....	8
2. Media Audio-Visual.....	11
3. Video Animasi	11
4. Kesenian Reog Ponorogo.....	14
5. Penilaian Media Pembelajaran.....	17
6. Pengembangan Media Pembelajaran	20
B. Penelitian yang Relevan.....	21

C. Kerangka Berfikir.....	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Objek dan Subjek Penelitian	26
1. Objek Penelitian.....	26
2. Subjek Penelitian	26
C. Tempat dan Waktu Penelitian	26
D. Prosedur Penelitian.....	26
1. Analisis dan Identifikasi Prioritas Kebutuhan	27
2. Analisis Konteks dan Pengguna.....	27
3. Desain Awal Produk atau Program.....	28
4. Pengembangan Prototipe Produk atau Program	28
5. Evaluasi Formatif: Validasi dan Ujicoba	28
6. Perbaikan atau Revisi Produk atau Program.....	29
E. Sumber Data, Teknik dan Instrumen Pengolahan Data	29
1. Sumber Data.....	29
2. Teknik Pengumpulan Data.....	30
3. Instrumen Pengumpulan Data.....	31
F. Teknik Analisis Data.....	31
1. Teknik Analisis Data untuk Kelayakan Media	31
2. Teknik Analisis Data untuk Kelayakan Materi.....	33
3. Teknik Analisis Data untuk Respon Pengguna.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
A. Hasil Penelitian	36
1. Analisis dan Identifikasi Prioritas Kebutuhan	36
2. Analisis Konteks dan Pengguna.....	37
3. Desain Awal Produk atau Program.....	38
4. Pengembangan Prototipe Produk atau Progam.....	39
5. Evaluasi Formatif: Validasi dan Uji Coba	48
6. Perbaikan Atau Revisi Produk atau Program.....	58
B. Pembahasan.....	62
1. Kajian Produk Media	62

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	64
BAB V PENUTUP.....	65
A. Simpulan	65
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	72



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Klasifikasi media pembelajaran Anggraini	10
Tabel 2 Tokoh-Tokoh yang Ada dalam Reog Ponorogo	16
Tabel 3 Rubrik Evaluasi Video Berbasis YouTube	17
Tabel 4 Deskripsi Prinsip dan Teknik Desain Video Pembelajaran	18
Tabel 5 Pernyataan Respon Pengguna Video Pembelajaran.....	19
Tabel 6 Kriteria Penilaian Total Instrumen Ahli Media	32
Tabel 7 Penilaian Hasil Instrumen dengan Rentang Skor Terhitung	33
Tabel 8 Kriteria Penilaian Total Instrumen Ahli Materi	33
Tabel 9 Penilaian Kedua Ahli Materi.....	51
Tabel 10 Data Hasil Penilaian Ahli Materi pada Aspek Prinsip Pemrosesan Extra (<i>Extraneous</i>).....	52
Tabel 11 Data Hasil Penilaian Ahli Materi pada Aspek Prinsip Pemrosesan Esensial (<i>Essential</i>).....	53
Tabel 12 Data Hasil Penilaian Ahli Materi pada Aspek Prinsip Pemrosesan Generatif (<i>Generative</i>).....	53
Tabel 13 Distribusi Frekuensi Hasil Validasi Kedua Ahli Media.....	54
Tabel 14 Penilaian Statistik dalam Angket Respon Siswa.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	<i>Storyboard</i> Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Animasi	39
Gambar 2	<i>Storyboard</i> Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Animasi pada Scene Warok	39
Gambar 3	<i>Storyboard</i> Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Animasi pada Scene Bujang Ganong	40
Gambar 4	<i>Storyboard</i> Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Animasi pada Scene Klono Sewandono dan Singo Barong.....	40
Gambar 5	<i>Screenshot</i> Pembuatan Video Animasi di Aplikasi Adobe After Effect pada Bagian Opening	41
Gambar 6	<i>Scene</i> Opening Video Animasi Kesenian Reog Ponorogo.....	42
Gambar 7	<i>Screenshot</i> Pembuatan Video Animasi di Aplikasi Adobe After Effect pada Bagian Warok	43
Gambar 8	<i>Scene</i> Tokoh Warok dalam Video Animasi Reog Ponorogo	43
Gambar 9	<i>Screenshot</i> Pembuatan Video Animasi di Aplikasi Adobe After Effect pada Bagian Jathil	44
Gambar 10	<i>Scene</i> Tokoh Jathil dalam Video Animasi Reog Ponorogo	44
Gambar 11	<i>Screenshot</i> Pembuatan Video Animasi di Aplikasi Adobe After Effect pada Bagian Bujang Ganong.....	45
Gambar 12	<i>Scene</i> Bujang Ganong dalam Video Animasi Reog Ponorogo	45
Gambar 13	<i>Screenshot</i> Pembuatan Video Animasi di Aplikasi Adobe After Effect pada Bagian Klono Sewandono	46
Gambar 14	<i>Scene</i> Klono Sewandono dalam Video Animasi Reog Ponorogo.....	46
Gambar 15	<i>Screenshot</i> Pembuatan Video Animasi di Aplikasi Adobe After Effect pada Bagian Singo Barong.....	47
Gambar 16	<i>Scene</i> Singo Barong dalam Video Animasi Reog Ponorogo	47
Gambar 17	<i>Scene</i> Ending dalam Video Animasi Reog Ponorogo.....	48
Gambar 18	Diagram Batang Hasil Penilaian Ahli Media.....	54
Gambar 19	<i>Screenshot</i> Pemberian Tujuan Pembelajaran dan Jenjang Sekolah pada Video Animasi Reog Ponorogo.....	59

Gambar 20 Pemberian Pertanyaan pada Video Animasi Reog Ponorogo	60
Gambar 21 Pemberian Video Pertunjukan Reog Ponorogo di Video Pembelajaran Berbasis Animasi.....	60
Gambar 22 Penulisan Nama Karakter yang Belum Dibenarkan.....	61
Gambar 23 Penulisan Nama Karakter yang Sudah Dibenarkan	61



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Penelitian	72
Lampiran 2 <i>Screenshot chat</i> Whatsapp.....	73
Lampiran 3 Naskah Video Animasi.....	75
Lampiran 4 Lembar Hasil Validasi	75
Lampiran 5 Lembar Hasil Penilaian Respon Siswa.....	89
Lampiran 6 Naskah Narasi Video Animasi	96



ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau meyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat merangsang dan membangkitkan minat serta motivasi belajar peserta didik. Salah satu penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya. Tari Reog Ponorogo dipilih untuk diteliti karena merupakan tarian yang menjadi ikon dari Kabupaten Ponorogo. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengetahui validasi tentang video pembelajaran berbasis animasi tentang pengenalan tokoh kesenian Reog Ponorogo.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model penelitian prosedural. Objek penelitian ini merupakan media audiovisual yang merujuk pada media video animasi, sedangkan subjek penelitian merupakan ahli materi, ahli media, dan calon pengguna. Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dari kuesioner (angket) kelayakan ahli materi, ahli media, dan respon siswa. Setelah data terkumpul, kemudian dilakukan validasi data dengan menghitung rata-rata setiap angket kelayakan.

Hasil penelitian ini memperoleh video animasi tentang pengenalan tokoh Reog Ponorogo. Video berdurasi lima menit serta menunjukkan bahwa pada video pembelajaran berbasis animasi tentang pengenalan tokoh kesenian Reog Ponorogo sudah direkomendasikan atau sangat layak namun dengan revisi dan perbaikan.

Kata Kunci: Reog Ponorogo, media pembelajaran, video animasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Reog ponorogo adalah seni pertunjukan asli kabupaten Ponorogo yang menggabungkan seni drama, tari, dan juga musik. Pertunjukan ini banyak diminati masyarakat lokal maupun mancanegara. Di balik nama Reog yang sudah mendunia, masyarakat Ponorogo juga harus mempersiapkan pelestarian untuk kesenian Reog Ponorogo. Upaya melestarikan seni pertunjukan Reog Ponorogo dibuat oleh berbagai pihak. Berangkat dari permasalahan tersebut maka diperlukan adanya pemecahan masalah yang tepat. Cara lain dilakukan agar kelestarian Reog tetap terjaga. Seperti pengenalan di rumah atau lingkup pendidikan.

Pendidikan merupakan rencana sadar untuk menciptakan suasana kegiatan proses belajar mengajar yang digunakan sebagai dasar untuk mengaktifkan dan pengembangan bakat pada diri masing-masing peserta didik, dalam mengubah perilaku dan kualitas manusia menjadi pribadi yang lebih baik bagi masyarakat, Bangsa dan Negara. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan disertai perkembangan teknologi yang cukup pesat, serta semakin kencangnya pengaruh globalisasi membawa dampak tersendiri bagi pendidikan di Indonesia. Saat ini, peran seorang guru dituntut untuk lebih kreatif, produktif, mandiri, dan inovatif, serta dapat memanfaatkan teknologi

yang tersedia untuk proses pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana yang menarik dan memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif dalam mengembangkan potensi dalam dirinya, salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau meyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana. Pemanfaatan media yang baik serta memadai, diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, efektif, efisien, dan menyenangkan. Menurut Budiman, penggunaan media pembelajaran visual merupakan alat bantu bagi guru dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan media visual dalam proses pembelajaran dimungkinkan bagi peserta didik untuk menghilangkan rasa jenuh bila dibandingkan dengan proses pembelajaran yang verbal semata, sehingga bagi peserta didik menjadi lebih mudah untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung sehingga memunculkan semangat belajar, kreativitas, berpikir kritis, motivasi, dan prestasi belajarnya juga meningkat (2016:181). Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat merangsang dan membangkitkan minat serta motivasi belajar peserta didik. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran dapat mempengaruhi cepat atau lambatnya pemahaman peserta didik pada proses pembelajaran di kelas sehingga penyampaian materi pelajaran menjadi lebih efektif.

Penyampaian materi yang efektif juga merupakan suatu hal yang harus diperhatikan. Kurangnya minat peserta didik terhadap materi yang disampaikan biasanya tidak lepas dari penyampaian yang dilakukan oleh pendidik. Kurangnya penggunaan media untuk penyampaian materi membuat para peserta didik malas untuk memperhatikan materi tersebut. Bagi para pendidik sudah seharusnya membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga peserta didik memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran adalah salah satu pilihan untuk membuat suasana pembelajaran yang tidak monoton. Namun para pendidik kurang bisa memanfaatkan perkembangan teknologi yang sudah pesat.

Keterampilan pendidik yang seharusnya bisa mengembangkan pembelajaran menggunakan media sangatlah terbatas. Para pendidik kebanyakan hanya bisa menggunakan beberapa media pembelajaran seperti Microsoft Word dan Power Point saja. Banyak faktor yang mengakibatkan pendidik tidak bisa berkembang untuk memanfaatkan media pembelajaran. Pemerintah sudah menyediakan MGMP (musyawarah guru mata pelajaran) di setiap bidang mata pelajaran. Sayangnya minat pendidik untuk meneruskan keberlanjutan hasil pelatihan masih terbilang kurang. Keterlibatan pendidik dalam mendiskusikan kenyamanan dalam kegiatan belajar-mengajar haruslah diperhatikan. Termasuk juga dalam pengembangan media pembelajaran. Sekarang pendidik mudah menemukan informasi tentang cara mengembangkan media pembelajaran yang dapat

diakses dari internet, seperti YouTube yang berisi berbagai tutorial pembuatan video ataupun mengambil video yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran.. Namun kurangnya keterampilan untuk bisa memanfaatkan teknologi adalah masalah utama dalam pengembangan media pembelajaran untuk keperluan kegiatan belajar-mengajar.

Berdasarkan masalah diatas, peneliti tertarik untuk membahas mengenai pembuatan video pembelajaran berbasis animasi tentang pengenalan tokoh kesenian Reog Ponorogo.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan, maka masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pembuatan video pembelajaran berbasis animasi tentang pengenalan tokoh kesenian Reog Ponorogo?
2. Bagaimana kelayakan hasil video pembelajaran berbasis animasi tentang pengenalan tokoh kesenian Reog Ponorogo dari sudut pandang ahli materi, ahli media, dan respon pengguna?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menghasilkan video pembelajaran berbasis animasi tentang pengenalan tokoh kesenian Reog Ponorogo.

2. Mengetahui validitas ahli dan calon pengguna tentang video pembelajaran berbasis animasi tentang pengenalan tokoh kesenian Reog Ponorogo.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

- a. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi tentang penelitian animasi pembelajaran.
- b. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi tentang media pembelajaran Reog Ponorogo.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif sumber belajar bagi lembaga pendidikan.
- b. Memberikan alternatif sumber pembelajaran tentang Reog Ponorogo untuk publik.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan mengemukakan garis besar isi setiap bab yang disusun secara sistematis. Sistematika penulisan berguna untuk mempermudah pemahaman dalam laporan penelitian. Penulis menyusun laporan penelitian ini secara sistematis yang terbagi dalam bab dan sub bab dengan uraian sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian awal penulisan terdiri dari sampul dan halaman judul, lembar pengesahan, halaman pernyataan keaslian, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar gambar, halaman daftar tabel, halaman daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian Inti

a. BAB I Pendahuluan

Pendahuluan berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

b. BAB II Tinjauan Pustaka

Tinjauan Pustaka berisikan landasan teori yang menjadi tolak ukur dalam menjelaskan masalah yang akan diteliti, penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan diangkat, dan kerangka berpikir yang menjadi dasar apa lokus, fokus, dan hasil dari penelitian ini.

c. BAB III Metode Penelitian

Metode Penelitian berisikan langkah-langkah dalam melakukan penelitian sehingga tujuan penelitian dapat tercapai. Jenis penelitian, objek dan subjek penelitian, tempat dan waktu penelitian, prosedur penelitian dan sumber data, teknik dan instrument pengumpulan data, teknik validasi dan analisis data, serta yang terakhir indicator capaian penelitian.

d. BAB IV Hasil Penelitian

BAB IV Hasil penelitian berisi data yang didapatkan dari hasil pelaksanaan penelitian dan pembahasan yang di dalamnya dari pembuatan video pembelajaran berbasis animasi tentang pengenalan tokoh kesenian Reog Ponorogo.

e. BAB V Penutup

BAB V Penutup berisi kesimpulan dan saran

3. Bagian Akhir

Bagian akhir pada penulisan dilengkapi dengan daftar Pustaka dan lampiran-lampiran hasil penelitian.

